



# Роман Федотовский

---

Новосибирск, Россия

**E-mail:** [chemberz.sound@gmail.com](mailto:chemberz.sound@gmail.com)

**Сайт:** [www.fsoundpro.com](http://www.fsoundpro.com)

**Номер телефона:** +7 923 187 30 15

## ДОЛЖНОСТЬ

Саунд-продюсер / Саунд-дизайнер / Звукорежиссер

## САММАРИ

Более 10 лет опыта работы в области аудио производства. Большой опыт работы с игровыми и звуковыми движками (Unity, UE4, FMOD, Wwise).

## ОПЫТ РАБОТЫ

### Playrix

**Март 2019 — По сей день**

Саунд-продюсер, Технический саунд-продюсер

Продюсирование звука и музыки.

Контроль качества и сроков разработки звуковой части на проектах Fishdom, Homescapes.

Руководство командой саунд-дизайнеров и композиторов, постановка задач и оптимизация командной работы.

Имплементация, настройка звука и музыки на проектах.

Консультация технических специалистов работающих с аудио.

Решение технических вопросов и разработка автоматизированных решений для рутинных задач, связанных со звуком.

### Eaglance Inc.

**Май 2017 — Январь 2018**

Саунд-продюсер, саунд-дизайнер, звукорежиссер

Вел все работы, связанные со звуком для демо-версии MMORPG проекта "The Flower of Knighthood".

Руководил процессом записи фоли-эффектов в студии.

Занимался полевыми записями звукового окружения.

Самостоятельно занимался имплементацией звука в проект (FMOD+UE4).

Создал более 100 динамических и статичных звуковых эффектов.

Занимался монтажом полевых и студийных записей.

### Project Studio "JANBOON"

**Май 2016 — Март 2017**

Саунд-дизайнер / Звукорежиссер

Являюсь одним из основателей студии. Создал звуковое сопровождение для короткометражного фильма «Саунд-дизайнер».

Создавал уникальные звуковые спецэффекты (запись, синтез, обработка и т.д.).

Разрабатывал стиль аудио оформления заказчика на основании данных о сфере деятельности и целевой аудитории.

### Freelance (фриланс)

**Январь 2015 — Март 2019**

Саунд-дизайнер / Саунд-продюсер / Звукорежиссер

Создавал звуковые эффекты и их детальную имплементацию (спецэффекты, шумы, озвучивание специальных событий, персонажей и механизмов).  
Создал и интегрировал различные логические и динамические системы поведения звука, для его тесной связи с игровым процессом.  
Создал звуковое сопровождение для более чем 50 игровых проектов.

Сотрудничал с такими компаниями как:

Alawar – аудио-директор / звуковой-дизайнер проектов: "I'm not a Monster", "Dreamland Solitaire", а также создал часть звукового сопровождения для проектов «Повелитель погоды. Выпускные экзамены», «Viking Brothers 3»

Vito Technologies – создал звуковое сопровождение для проекта "StarWalk Kids 2"

Next2Play – аудио-директор / звуковой-дизайнер проекта "Midnight Sun"

Backyard Team – аудио-директор / звуковой-дизайнер проекта "Lost In Bardo"

Okay Studios – аудио-директор / звуковой-дизайнер проекта "Liberator TD"

## **Mystery Tag**

**Январь 2014 — Январь 2015**

Саунд-дизайнер

Вел все работы, связанные со звуком на всех этапах работы над проектами.

Работал над общим звуковым ландшафтом игр.

Создал звуковое сопровождение для 3 крупных игровых проектов: «Blue Tear», «Riddles Of The Past», «Sacred Almanac: Traces Of Greed».

## **Electro Live Project "VITAMIN"**

**2012 — 2014**

Саунд-продюсер / Саунд-дизайнер / Звукорежиссер

Создал более 30 музыкальных фонограмм для проекта «VITAMIN», состоящих из собственноручно-созданного звукового материала.

Занимался дизайном интерактивных и линейных звуковых эффектов.

## **Techtonical Illumination**

**2009 — 2012**

Саунд-продюсер / Композитор

Собрал одноименный коллектив, который успешно записал и выпустил две пластинки («First» 2009 г., «Time Of Happiness And Sadness» 2012 г.) с моей музыкой в жанре trip-hop/experimental/rock.

### **ОБРАЗОВАНИЕ**

## **Музыкант / Преподаватель**

**Сентябрь 2005 — Июнь 2010**

Новосибирский Музыкальный Колледж

### **ПРОФЕССИОНАЛ ЬНЫЕ НАВЫКИ**

- Опыт работы с программами звукозаписи и сведения (Adobe Audition, Sony Sound Forge, Steinberg WaveLab, Reaper, Ableton Live, Studio One, Pro Tools и другие)
- Опыт работы с игровыми и звуковыми движками Unity 3D, Unreal Engine, GODOT Engine, Wwise, FMOD
- Навыки работы с Pure Data и Max/MSP
- Опыт работы с Git / SVN
- Базовые знания C#, Blueprints (C++) и GDScript, необходимые для написания скриптов в Unity 3D, UE4 и GODOT Engine
- Опыт написания скриптов автоматизации процессов FMOD Studio (FMOD Scripting API + JavaScript)
- Опыт написания скриптов автоматизации процессов Reaper (ReaScript + LUA)
- Навыки работы с звукозаписывающим оборудованием: звуковые интерфейсы, портативные рекордеры, микрофоны и т. п.
- Опыт в области полевых записей (field recording) – запись звукового окружения и

отдельных звуков на открытом воздухе

- Опыт записи звуков в студии (foley recording)
- Понимание логики и принципов программирования, знание ООП
- Коммуникабельность, умение находить общий язык с разными людьми
- Обучаемость - легко осваиваю новые технические элементы работы

## **ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ**

- Готов к переезду и командировкам
- Докладчик на GamedevCityFest 2017, DevGAMM 2017 Moscow, GamedevWeekend 2017, DevGAMM 2018 Minsk
- Победитель конкурса Telegram Sound Contest

Интересуюсь звуком и всем что с ним связано. Владею несколькими музыкальными инструментами.

## **РЕКОМЕНДАЦИИ**

Рекомендации предоставляются по запросу.